

AÑO 2019: MANHATTAN ZONA PROHIBIDA.



INTRODUCCION

Año 2.019, Manhattan. Después de una guerra nuclear.

De entre las cenizas surge un héroe, Jonathan Rogers, más conocido como «Jungle Rogers», el dueño de la jungla de asfalto.

Su única posibilidad de supervivencia es alcanzar la plataforma de lanzamiento XV-238, situada en la base de control del esquizofrénico asesino profesor McJerin, y escapar a las colonias exteriores.

Su camino no va a ser fácil. Tiene que atravesar las peligrosas calles de Manhattan infectadas de desahuciados supervivientes que, en lo desesperado de la situación, se han convertido en ladrones y antropófagos. Después le esperan los guardianes del complejo científico de McJerin.

FX DOBLE CARGA

AFTER THE WAR se compone de 2 cargas totalmente distintas entre ellas, teniendo el personaje más de 20 acciones diferentes.

Para acceder a la segunda deberás introducir el código que aparecerá cuando culmines con éxito la primera.

PRIMERA CARGA

Se compone de 3 fases. Tu objetivo es llegar a la boca de metro situada en las afueras de la ciudad. Las únicas armas con las que contarás serán tus músculos y tu destreza en la lucha cuerpo a cuerpo.

FASE 1

Estás en el corazón del devastado Manhattan. En esta zona encontrarás pocos enemigos dadas las ínfimas condiciones de supervivencia. De todas formas todavía quedan algunos «radio-gladiators», muy acostumbrados a la lucha pero letalmente afectados por la radiación. Además, y debido a la escasez de alimentos, harán todo lo que esté en su mano por asaltarte.

Algunos se encuentran también en el interior de los edificios y te lanzan cartuchos de dinamita.

FASE 2

Te acercas a las afueras de la ciudad, cruzando bajo el puente de Manhattan, entre almacenes destruidos y cementerios de coches. En esta fase los Radio-Gladiators son mucho más agresivos, aunque tus principales enemigos van a ser los «MANHATTAN PUNKIES». Estos llevan ventaja ya que disponen de revólveres MAGNUN C-GSI y te atacan por la espalda, intentando destrozarte las costillas.

FASE 3

En el extrarradio de la ciudad. Alrededor: sucias cloacas. Al frente, por fin, la boca de metro. Los enemigos en esta fase se van a mostrar mucho más feroces.

Al final de cada fase te vas a encontrar con los R.A.D. BULLS, tus más temibles adversarios. Gigantescos y despiadados no dudarán en destrozarte a tu más mínima vacilación.

TIEMPO

Cuando la radiactividad lo invade todo cada segundo que pasa es vital. Tu cuerpo cada vez se va a ver más afectado. Cada vez vas a estar más débil.

Ten cuidado. Si el tiempo se acaba perderás todas tus vidas.

CONTROLES:

TODAS LAS TECLAS SON REDEFINIBLES

	AMS	SPE	MSX	CBM
PUÑETAZO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO
PATADA	COPIA	Z	GRAPH	Z

SALTO ATRAS
SALTAR
SALTO ADELANTE
Q
O
P
A
RETROCEDER
AVANZAR
AGACHARSE

CODAZO
O
PUÑETAZO
P
PUÑETAZO
A
CODAZO AGACHADO
PUÑETAZO AGACHADO



JOYSTICK: Al elegir la opción JOYSTICK el ordenador te pedirá que redefinas las teclas de patada y puñetazo. De esta forma podrás jugar usando el JOYSTICK para indicar la dirección y el teclado para lanzar los golpes. De todas formas el botón de fuego de tu Joystick siempre actuará como puñetazo usando el teclado para las patadas.

SEGUNDA CARGA

Se compone de dos fases. En la primera atravesarás los andenes y túneles del metro de Manhattan para en la segunda adentrarte en la base subterránea del profesor McJerin. Objetivo: llegar hasta la base de lanzamiento para huir de la radiación rumbo a las colonias exteriores.

FASE 1

Estación 1-2-5 del metro de Manhattan. Línea 1

Aquí te encuentras con 2 de los «defence-robots» del profesor McJerin: las FLYING RATS y las TORRETAS PPS (Progresive Pneumatic Shoot). Las primeras te perseguirán de forma implacable si antes no las destruyes. Además, cuentan con un arma oculta de la cual no hacen uso muy a menudo, pero cuyo poder de destrucción es extremado: son las IP-2433 ATOMIC MINES. Ten mucho cuidado con ellas.

Las Torretas PPS son armas mortíferas que surgen de lo alto de los túneles y cuyo cañón nunca dejará de apuntarte.

Más adelante, ya cerca de la base, te perseguirán los ANDROIDES DE COMBATE «GUARDIAN MW-N», de la tercera generación, por lo que su parecido al ser humano es realmente asombroso. No te dejes engañar por su apariencia y dispara sin piedad... Sólo son máquinas.

Al final, coge el ascensor que te transportará a la base del profesor McJerin, último destino en tu intento de escapar con vida de la tierra.

FASE 2

La base del profesor McJerin. La zona más peligrosa del mundo post-nuclear. Es el último paso hacia tu salvación, pero yo en tu lugar no cantaría victoria.

Todos los mecanismos de defensa del profesor han sido programados con un único objetivo: acabar con los instrusos. Parece absurdo recordarte que tú eres uno de ellos.

Los artefactos que saldrán a tu encuentro son:

– KANGAROO FIGHTER: Unidades de defensa monoplaza que patrullan toda la zona y que poseen un blindaje de un poder hasta ahora desconocido: el URANIUM P-24. Sólo una gran cantidad de tu munición dirigida contra la cabina del tripulante del vehículo podrá destruirlo.

– MEGA-KANGAROO DESTROYER: Yo, si me encontrara de frente con uno de estos colosos tendría mucho, mucho miedo.
Si te encuentras con uno tienes dos opciones: salir corriendo o seguir este plan de ataque:

- Los MKD poseen un cañón de munición explosiva de alcance variable. Debes estar siempre atento a las balas. Cuando se separen el casquillo y el detonador significa que va a estallar: ¡aléjate y agáchate si es necesario!
- Los MKD avanzan implacablemente hacia ti y un solo roce con su escudo de fuerza sería mortal. Su punto débil es la articulación que tienen debajo del cañón. Allí tienen el motor atómico. Dispárales justo en esa abertura y detendrás su avance.
- Como los KANGAROO FIGHTER, los MKD poseen blindaje de URANIUM P-24. Una vez destruido el motor ataca sin piedad al tripulante del vehículo.

TIEMPO

Una vez en los subterráneos la radiación es menor, aunque te seguirá afectando. Llega antes de que el tiempo se acabe o prepárate a morir.

FX MACHINE GUN

Con FX Machine Gun podrás sentir el realismo de una metralladora. Dispara al frente. Ve subiendo tu arma. Date la vuelta. Tu munición es infinita. Pruébalo. Es totalmente viciante.

CONTROLES:

	AMS	SPE	MSX	CBM
SUBIR METRALL.	Q	Q	Q	Q
BAJAR METRALL.	A	A	A	A
RETROCEDER	O	O	O	O
AVANZAR	P	P	P	P
FUEGO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO
AGACHARSE	COPIA	Z	GRAPH	Z

TODAS LAS TECLAS SON REDEFINIBLES

Si una vez agachado presionas la tecla de la dirección en la que estás te agacharás doblemente aunque no podrás disparar.

JOYSTICK: Redefine las teclas de disparo y agacharse. Así podrás usar el Joystick para los movimientos y el teclado para otras acciones. De todas formas el botón de fuego de tu joystick siempre actuará como disparo.

FX GIANT SPRITES

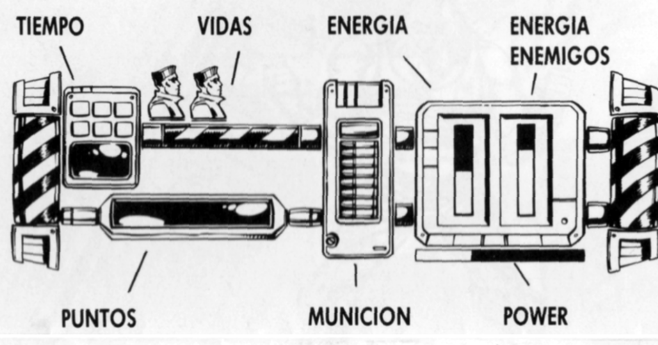
AFTER THE WAR cuenta con sprites el doble de grandes que en cualquier otro video-juego. Aún así, la rapidez y agilidad de movimientos no se pierde en ningún momento.

CONSEJOS DE McWIRIL

- Cuando te enfrentes con un «MANHATTAN PUNKIE» lánzale codazos a la cara, pero nunca te acerques demasiado a ellos o lo vas a lamentar.
- También ten cuidado al acercarte a un R.A.D. BULL. Búscale su punto débil. Un solo golpe en su punto débil es varias veces más efectivo que en cualquier otro sitio de su cuerpo.
- Las «IP-2433 ATOMIC MINES» siempre van a parpadear 3 veces antes de estallar. Además, su onda expansiva va arriba y abajo por lo que nunca debes ponerte a cubierto debajo de ella.
- Al contrario que con las Atomic Mines, con las «Torretas PPS» y con las «Flying Rats» lo más aconsejable es ponerse justo debajo y disparar.
- Cuando te enfrentes a un Mega-Kangaroo Destroyer, ¡Por favor!, sigue el plan de ataque que se te explica en las instrucciones. Si no lo haces...

EQUIPO DE DISEÑO

	AMSTRAD:	SPECTRUM Y MSX:	COMMODORE:
PROGRAMA:	ENRIQUE CERVERA	ENRIQUE CERVERA	LUIS M. GARCIA
GRAFICOS:	J. AZPIRI Y SNATCHO	SNATCHO	SNATCHO
MUSICA:	MAC	MAC	MAC Y MANIACS OF NOISES
PANTALLA DE CARGA:	DEBORAH Y SNATCHO	DEBORAH	DEBORAH Y SNATCHO
ILUSTRACION:	LUIS ROYO	LUIS ROYO	LUIS ROYO



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El Programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclear I CPM y pulsar ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conectar el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESERT.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48 K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette, según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y Pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.




MANHATTAN
JUNGLE ROGERS
EXPLOSIVOS
ASCENSOR
BASE DEL PROFESOR McJERIN
RADIO GLADIATORS
MANHATTAN PUNKIES
ANDROIDES DE COMBATE «GUARDIAN MW-N»
KANGAROO FIGHTER
FLYING RATS
TORRETAS PPS
R.A.D. BULLS
IP - 2433 ATOMIC MINES
ESTACION 1 - 2 - 5 LINEA 1
Major streets
Other streets
Railroads
Subways and stations
Ferries
State boundaries
County boundaries
City limits
Points of interest
Parks
0 ¼ ½ ¾ mi
0 ¼ ½ ¾ 1 km
Zoo
Arsenal
EAST SIDE
Queensboro Bridge
QUEENS BRIDGE PARK
LONG ISLAND CITY
New York Coliseum
57TH ST.
5th Ave. Pres. Church
TURTLE BAY
DEWITT CLINTON PARK
50TH ST.
Rockefeller Center
MIDTOWN
THEATRE DISTRICT
Pan Am Building
Grand Central Terminal
Parsons School of Design
United Nations Headquarters
LOWER WEST SIDE
N.Y. Times Bldg.
Times Square
Town Hall
Chrysler Bldg.
42ND ST.
Public Library
Port Authority Bus Terminal
BRYANT PARK
Daily News Bldg.
Queens-Midtown Tunnel
39TH ST.
GARMENT DISTRICT
Pierpont Morgan Library
Empire State Bldg.
Pennsylvania Tunnels
Days Point
Kings Bluff
Amer. Academy of Dramatic Arts
New York University–Bellevue Medical Center
CHELSEA
Garden Center
Metropolitan Life Insurance Bldgs.
HELL'S KITCHEN
MADISON SQUARE PARK
Weehawken Cove
Hoboken Shipyard
23RD
NEW YORK
NEW JERSEY
STUYVESANT SQUARE
STUYVESANT TOWN
UNION SQUARE PARK
MCCARREN PARK
12TH ST.
14TH ST.
Mills College of Education
WASHINGTON SQUARE PARK
St. Mark's Bouwerie
TOMPKINS SQUARE PARK
East River
WILLIAMSBURG
EAST RIVER PARK
EAST VILLAGE
Stevens Inst. of Technology
St. Luke's Chapel
WALKER PARK
Old Merchant's House
HAMILTON FISH PARK
HOUSTON ST.
LOWER EAST SIDE
BOWERY
Old St. Patrick's Cathedral
Williamsburg Bridge
N.Y. City Dept. of Public Works
BROOKLYN
SARA DELANO ROOSEVELT PARK
SEWARD PARK
Wallabout Channel
Wallabout Bay
Holland
BROADWAY
GREENWICH ST.
WEST SIDE HWY
SOUTH ST. HWY
Post Office
Criminal Building
U.S. Court
CITY HALL PARK
Manhattan Bridge
NEW YORK CO.
KINGS CO.
Navy Yard Basin
New York Naval Shipyard (Brooklyn Navy Yard)
N
Brooklyn Bridge
FULTON
World Trade Center
St. Paul's Chapel of Trinity Parish
Amer. Stock Exch.
WALL ST.
India House
S. PARKES CADMAN PLAZA
FORT GREENE PARK
N.Y. State Supreme Court
Long Island University
Downtown Heliport
BATTERY PARK
Staten Island Ferry
St. John's University (branch campus)
Central Court Bldg.
WASHINGTON
HGWY.
KENT AVE.
DRIGGS AVE.